

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Dalam hal ini yang menjadi peran utamanya adalah pendidik dan peserta didik. Berbagai model dan metode telah dicoba dan diuji untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, baik dalam aspek keterampilan ataupun aspek pengetahuan. Dengan berbagai arahan dan bimbingan yang diberikan oleh guru, serta ditunjang oleh pemilihan model yang tepat, maka proses belajar mengajar akan berjalan lebih baik dan hasilnya juga akan sesuai dengan yang diharapkan.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang terjadi secara sadar, bersifat kontinu, positif dan aktif, permanen, bertujuan dan terarah, serta mencakup seluruh aspek tingkah laku (Slameto, 2010, hlm. 2).

Ciri pengajaran yang berhasil salah satunya dilihat dari kadar kegiatan belajar siswa. Semakin tinggi kegiatan belajar siswa, semakin tinggi peluang berhasilnya pengajaran (Nana Sudjana, 2005, hlm. 72). Keberhasilan pembelajaran itu dapat dilihat dari kegiatan siswa yang berupa keaktifan belajar siswa. Semakin tinggi keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu dapat berupa kegiatan fisik dan kegiatan psikis. Kegiatan fisik bisa berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan, dan sebagainya. Sedangkan kegiatan psikis misalnya menggunakan khazanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan kegiatan psikis lainnya. (Rusman, dkk. 2012, hlm. 24).

Kondisi pembelajaran IPS di Indonesia dewasa ini lebih banyak menggunakan pendekatan yang menekankan pada model belajar konvensional

Indri Yati, 2015

**PENERAPAN MODEL TIME TOKEN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SD
DALAM PEMBELAJARAN IPS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang lebih banyak diwarnai dengan ceramah, sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Suasana belajar seperti ini semakin menjauhkan peran IPS dalam upaya mempersiapkan warga negara yang baik dan mampu bermasyarakat. Pembelajaran IPS khususnya pada jenjang sekolah dasar, menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajaran yang dikembangkan oleh guru cenderung bersifat guru sentris sehingga siswa hanya menjadi objek pembelajaran.

Dilihat dari pelaksanaan proses pembelajaran yang terjadi di salah satu SD yang terletak di Kecamatan Sukajadi Kota Bandung, penulis yang juga sebagai peserta PLP (Program Latihan Profesi) di sekolah dasar tersebut menemukan beberapa masalah yang muncul di dalam pembelajaran IPS di kelas IV, yaitu:

1. Kurangnya perhatian siswa dalam belajar. Ketika guru menjelaskan di depan kelas ada beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya, menggambar di buku tulis, mengerjakan tugas lain di luar materi pelajaran, tidak mencatat materi yang diajarkan oleh guru, banyak siswa yang kelihatannya mengantuk, dan ketika diberikan pertanyaan biasanya hanya siswa itu-itu lagi yang menjawabnya.
2. Gaduh saat proses pembelajaran berlangsung. Ada beberapa siswa yang tidak bisa diam saat pembelajaran, terkadang nyeletuk menyebutkan apa sehingga memicu siswa lain untuk menanggapi. Ada juga seorang siswa laki-laki yang hobbinya memukul-mukul meja, sehingga siswa yang lain mengikutinya. Hal ini menyebabkan siswa yang memperhatikan menjadi terganggu.
3. Kurangnya kerja sama dengan teman saat belajar kelompok. Ketika diberi tugas kelompok hanya didominasi oleh satu orang siswa yang mengerjakannya dalam setiap kelompok. Siswa tersebut mendominasi diskusi dalam kelompok, sehingga siswa yang lain tidak diberi kesempatan untuk berpikir mengerjakan tugas tersebut. Ketika guru meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil kelompoknya hanya siswa tersebut yang mampu menjelaskannya, siswa yang lain hanya diam.
4. Banyak siswa yang bersifat pasif. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya sedikit siswa saja yang mengacungkan tangan dan menjawab pertanyaan tersebut. Ketika guru memberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi

yang diajarkan, tidak ada siswa yang mau bertanya. Ketika diminta untuk memberikan pendapat, hanya ada beberapa siswa yang mau berpendapat, dan orangnya juga masih sama, siswa itu lagi.

Dari beberapa masalah yang disebutkan di atas, ada beberapa faktor yang menyebabkannya, bisa karena faktor guru atau siswanya sendiri. Setelah dilakukan refleksi dan diskusi, diketahui beberapa penyebabnya yaitu:

1. Guru hanya berceramah dan tidak menggunakan media atau metode pembelajaran yang menarik, sehingga perhatian dan semangat siswa terhadap pembelajaran rendah.
2. Guru kurang mampu dalam mengelola kelas, sehingga siswa menjadi gaduh dan pembelajaran terganggu.
3. Guru kurang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap siswa untuk aktif dalam pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok maupun pembelajaran biasa, sehingga pembelajaran hanya didominasi oleh siswa tertentu.

Apabila masalah-masalah ini dibiarkan, maka akan berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Pendominasian hanya akan membuat sebagian kecil siswa saja yang aktif dalam pembelajaran, sedangkan sebagian besar siswa yang lainnya menjadi pasif. Itulah sebabnya diperlukan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan sebuah model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Salah satu solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS adalah dengan menggunakan model *Time Token*, yaitu salah satu pendekatan struktural dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan perolehan hasil akademik.

Model ini memiliki kelebihan, yaitu mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya, siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali, siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara), melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik, dan mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.

Indri Yati, 2015

PENERAPAN MODEL TIME TOKEN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Time Token pada dasarnya merupakan sebuah varian diskusi kelompok dimana ciri khasnya adalah setiap siswa diberi kupon bicara ± 15 atau 30 detik waktu berbicara. Apabila siswa telah menghabiskan kuponnya, siswa itu tidak dapat berbicara lagi. Hal ini menghendaki agar siswa yang masih memegang kupon untuk ikut berbicara dalam diskusi itu. Cara ini menjamin keterlibatan semua siswa. Cara ini juga merupakan upaya yang sangat baik untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam diskusi kelompok.

Tujuan dalam model *Time Token* adalah menumbuhkan keterampilan berpartisipasi. Sementara sebagian siswa mendominasi kelompok, sebagian lainnya mungkin justru tidak mau atau tidak mampu berpartisipasi. Kadang-kadang siswa menghindari kerja kelompok karena pemalu. Sering kali siswa-siswa pemalu sangat cerdas, dan mereka mungkin bekerja dengan baik sendirian atau dengan seorang teman. Akan tetapi, mereka sangat sulit untuk berpartisipasi dalam kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, dan terkait masih kurangnya keaktifan siswa pada pembelajaran IPS di salah satu SD Kecamatan Sukajadi Kota Bandung, maka penulis termotivasi untuk melaksanakan sebuah penelitian dengan judul "PENERAPAN MODEL TIME TOKEN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN IPS".

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah Umum :

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, secara umum rumusan masalah yang akan diteliti adalah “Bagaimana penerapan model *Time Token* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS?”

Kemudian, untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan tersebut, maka secara khusus dibuat beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menerapkan model *Time Token* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS?
2. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang menerapkan model *Time Token* pada proses pembelajarannya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang penerapan model *Time Token* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Adapun secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran dengan menerapkan model *Time Token* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Memperoleh gambaran tentang peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang menerapkan model *Time Token* pada proses pembelajarannya.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara khusus manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan secara teoritis terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS pada pokok bahasan masalah sosial dengan menggunakan model *Time Token* dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS khususnya terhadap pokok bahasan masalah sosial melalui penggunaan model *Time Token*.
- 2) Meningkatkan penguasaan materi tentang masalah-masalah sosial dengan menggunakan model *Time Token* dalam proses pembelajarannya.
- 3) Meningkatkan partisipasi belajar siswa sehingga informasi atau pengetahuan yang diperolehnya jadi lebih bermakna;
- 4) Mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa karena model ini

membuat mereka bekerja dalam kelompok;

- 5) Membiasakan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aktif dalam bertanya, menjawab, maupun berpendapat melalui penggunaan kartu bicara yang diberikan kepada setiap siswa dalam model pembelajaran *Time Token*.

b. Bagi guru

- 1) Menambah pengetahuan baru tentang penerapan model *Time Token* yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Bahan perbaikan untuk meningkatkan program kegiatan belajar mengajar di kelas.

c. Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, khususnya dalam pembelajaran IPS melalui penerapan model *Time Token*.
- 2) Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan model pembelajaran IPS dan peningkatan kualitas tenaga pendidik maupun peserta didik.

d. Bagi LPTK

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan untuk ditindak lanjuti dengan penelitian yang lebih mendalam dan komprehensif oleh peneliti selanjutnya.